

ACTION LÄSST UNS VOM FLIEGEN TRÄUMEN

Action-Filme sind das beliebteste Genre weit und breit. Grosseltern und ihre EnkelInnen sitzen in einmütiger Begeisterung miteinander vor dem Fernseher, wenn James Bond sich in schwindelnder Höhe einen Kampf mit dem Bösewicht liefert oder wenn bei einer Verfolgungsjagd die Wassermelonen spritzen. Action ist aber auch das Genre, das am meisten Naserümpfen hervorruft. Zu viel Gewalt und zu viel sinnloser, unrealistischer Blödsinn, finden viele. Worin besteht die Faszination des Action-Modus? Von CHRISTINE LÖTSCHER

Die meisten Studien über Action-Kino beginnen mit einem Bekenntnis. Barna William Donovan zum Beispiel, Autor des Buches mit dem vielsagenden Titel «Blood, Guns and Testosterone» (London 2010) und Professor am Saint Peter's College, einer von Jesuiten geführten Uni in New Jersey, USA, gesteht seine Leidenschaft für das Hollywood-Action-Kino, bevor er nach dem Wesen der Erfahrung fragt, die so viele junge und ältere Menschen im Kino oder vor dem Bildschirm machen. Er erzählt, wie die «Rambo»-Filme mit Sylvester Stallone, die «Terminator»-Tetralogie mit Arnold Schwarzenegger und der unverwundliche, ewig geschundene Bruce Willis aus «Die Hard» sein Herz und Hirn mehr zu berühren vermögen als alles andere, was er so über die Leinwand flackern sieht. Und er fragt sich, ob sich das für einen ernsthaften Wissenschaftler gehört; erst noch für einen, der an einer katholisch-konservativen Bildungsinstitution arbeitet. Natürlich ist das eine rhetorische Frage: Allein, dass Millionen von Menschen diese Filme schon von früher Jugend an heiss lieben ist für Donovan Grund genug, sie nicht einfach als gewalttätige, hirnlose Unterhaltung für von Hormonen vernebelte Jugendliche männlichen Geschlechts abzutun, wie es bei kunstsinnigen KritikerInnen üblich ist, sondern sich die Sache genauer anzuschauen.

Wer hat die Hosen an?

Das tut er dann auch in seinem Buch und kommt zum Schluss, dass das Action-Kino der Ort ist, an dem darüber nachgedacht wird, was Männlichkeit sein kann in einer Zeit, die längst aufgehört hat, an den Erfolg des einsam kämpfenden Wolfes zu glauben. Auf den ersten Blick scheinen Action-Filme etwas Entspannung von der pädagogisch anerkannten Jugendliteratur zu bieten, in der die Mädchen die Hosen anhaben. Doch wenn man genauer hinschaut wird klar, dass sich klug gemachte Action-Filme auf eine komplexe Weise mit Geschlechterstereotypen auseinandersetzen. Es sind nämlich längst nicht mehr nur verschwitzte männliche

Muskelprotze, die dem Action-Kino sein Gesicht geben. Spätestens seit den 1980er Jahren, als Sigourney Weaver in der Rolle von Ellen Ripley in den «Alien»-Filmen (ab 1979) nicht enden wollende Heerscharen von schleimigen, sich permanent vermehrenden ausserirdischen Wesen zur Strecke brachte, sind weibliche Action-Heldinnen auf der Leinwand genauso präsent wie ihre männlichen Kollegen. Und ausgerechnet die Action-Heldin, der man ihren Beruf als Dämonenjägerin am wenigsten ansehen würde, hat sich als eine der einflussreichsten Figuren für die Jugendliteratur erwiesen: Buffy Summers, zierlich, blond und zu Beginn von Joss Whedons Serie «Buffy – Im Bann der Dämonen» mehr an ihrer Frisur interessiert als daran, die Welt zu retten. Auch später, als sie nach vielen schmerzlichen Erfahrungen nicht

ROTE WILDKATZE IN HOSEN

In Kurt Helds Buch trägt die rote Zora einen braunen Rock. In meiner Fantasie aber trug sie Hosen: kurze, graue Hosen, eine diffuse Mischung aus abgeschnittener Cargo-Hose und Hotpants. Hosen, die Frauen zur Entstehungszeit des Buches um 1940 nie und nimmer getragen hätten. Zoras dünne, braun gebrannte, kräftige Beine hätten darin aber tun können, was Zora besser und schneller als alle anderen tat: Rennen. «Sie stürmte davon, setzte wie ein Hund über Mauern und Büsche, kletterte wie eine Katze über Zäune und Stakete, schoss wie eine Ratte durch Keller und Abfalllöcher...», heisst es an meiner Lieblingsstelle. Heute bin ich sicher, dass die raumgreifende Actionheldin meiner abenteuerhungrigen Kindheit, dieses erste Mädchen in den Reihen der Old Shatterhands, Jim Hawkins' und Tom Sawyers, diese starke, sozialistische Chefin der jungen Uskokenbande, dass sie all dies und mehr auch im Rock fertig gebracht hätte. Aber für mich wird Zora unter dem flammenden Schopf und dem grünen Sweater immer Hosen tragen – selbst wenn sie für einmal friedlich am Meer sitzt und das Uskokenlied anstimmt.

MANUELA KALBERMATTEN



Vampire und andere Dämonen erledigt Buffy in Joss Whedons gleichnamiger Serie mit tänzerischer Anmut – auch in der Comic-Fortsetzung.

mehr so unbeschwert durchs Leben hüpfen kann, bleibt Buffy dabei: Gerade als körperlich sämtlichen Männern überlegene Heldin mit Superkräften besteht sie darauf, ihr Flair für Mode und ihre in einem traditionellen Sinn feminine Erscheinung zu pflegen. Dass ihre Liebesbeziehungen unglücklich verlaufen, hat ebenfalls damit zu tun: Offensichtlich gibt es kaum einen Mann, der die anschmiegsame Blondine und die toughe Superheldin in einer Person lieben kann. Dabei würde ihr eine glückliche Liebesbeziehung mehr bedeuten als alles andere auf der Welt. In Buffys Tragik spiegelt sich der aktuelle Diskurs um die Einsamkeit emanzipierter Frauen, die sich in einer nach wie vor von konservativen Männern und ihren Vorstellungen von Weiblichkeit geprägten Welt im Dauerkampfeinsatz befinden.

Bewegung, Tanz, Tempo

Buffys Charme als Action-Heldin besteht gerade in der Nonchalance, mit der sie wie nebenbei ihre Pflicht erfüllt: Kurz drei Vampire pfählen, ein, zwei Dämonen den Garaus machen und ein geistreicher Spruch, um sich dann endlich wieder aufs Wesentliche konzentrieren zu können, nämlich auf die Unternehmungen mit ihren Freunden. Auch wenn der Kampf gegen die vielgestaltigen Erscheinungsformen des Bösen im Lauf der Serie immer ernster wird, auch wenn Buffy und ihre Freunde je länger, je mehr zu emotional höchst engagierten Vollzeit-KämpferInnen werden, bleibt das Spielerische und der Humor in den Action-Szenen erhalten. Was wir sehen, sind Bewegungsfolgen, die mehr mit energetisch aufgeladenem Tanz zu tun haben als mit blut-

und schweisstriefendem Körpereinsatz. Und weil die Vampire sich, einmal gepfählt, in ein Häufchen Staub auflösen, scheint sich Buffy in den Action-Szenen jeweils freizutanzeln – je besser sie als Vampirjägerin wird, desto spielerischer und einfallsreicher gestaltet sich ihre Kampftechnik.

«Buffy» als Serie ist weit davon entfernt, Gewalt zu verharmlosen. Die zentralen Themen sind Erwachsenwerden, Verantwortung und Vertrauen, und gerade was in zwischenmenschlichen Beziehungen passiert, geht einem oft unter die Haut. Die Action-Szenen haben eher eine ausgleichende Funktion, sie sorgen für Leichtigkeit, Humor und Tempo. Mit ihrer souveränen Kampfkunst ist Buffy ganz die der Schwerkraft und den physiologischen Begrenzungen entthobene Action-Heldin – doch das erspart ihr nicht die Aufgabe, sich mit ganz normalen Problemen einer jungen Frau herumzuschlagen.

Frei von Schwerkraft

Das Beispiel «Buffy» zeigt: In Action-Filmen geht es gewalttätig zu, und doch ist die Gewalt nicht der springende Punkt. Im Zentrum stehen HeldInnen, die, zumindest was ihre Körperkräfte betrifft, in der Regel grösser sind als das Leben. Unverwundbar, beinahe unsterblich, weitgehend frei von den Gesetzen der Biologie und der Schwerkraft. «Wer einfach nur Gewalt sehen will», schreibt Donovan, «schaltet am besten die Nachrichten am Fernseher ein.» Damit meint er, dass die Kämpfe in Action-Filmen, mögen sie noch so blutig sein, nichts mit Gewalt im realen Leben zu tun haben. Vielmehr geht es um die Möglichkeiten der Bewegung. Action nährt die

Fantasie von der Unverwundbarkeit des Körpers und lässt uns die ältesten Träume der Menschheit träumen: in einem Körper zu stecken, aber leicht und frei und völlig ohne Grenzen. Gerade die Mischung aus tödlicher Gefahr und ihrer traumwandlerischen Überwindung macht den Reiz aus.

Action gibt es aber nicht nur in Filmen und Computerspielen. Die Abenteuer- und Fantasy-Literatur, ganz zu schweigen von Krimis und Thrillern, lebt ebenso von actionreichen Szenen. Durch die verstärkten Versuche, Jungen und männliche Jugendliche vom Lesen zu begeistern, setzen

HORRORIKONE WIDER WILLEN

Ash, der Held von Sam Raimis «Evil Dead»-Trilogie, zählt zu den grossen Pechvögeln des Kinos. Es geht damit los, dass in der abgelegenen Hütte, wo er mit Freunden ein paar nette Tage verbringen wollte, das finsterste aller Grimoires lagert: das Necronomicon. Was die Freunde mit seiner Hilfe beschwören, ist etwas sehr Altes, Dunkles und Mächtiges: das Böse, das in den Wäldern wohnt. Selbiges dezimiert Ashs Mitausflügler dann derart schwungvoll, dass das Kunstblut fontäneweise spritzt. Im zweiten Teil wird es noch ärger. Nun haben sich Raum und Zeit endgültig gegen Ash verschworen: Der Tag mit seinem schützenden Licht verrinnt innerhalb weniger Sekunden, die Nacht hingegen dauert endlos. Selbst die Einrichtung der Hütte hat es nun auf Ash abgesehen – der ausgestopfte Hirschkopf verhöhnt ihn ebenso wie die Tischlampe –, und seine Freundin, die den ersten Teil nicht überlebte, kehrt als Untote wieder, mit nichts als Schabernack im Sinn. Zur Krönung des Ganzen wird auch noch Ashs Hand zur Dämonenbeute: Sie verpasst ihm Nasenstüber, zerrt ihn an den Haaren und zerschlägt Teller über seinem Kopf. Da hilft nichts, die Hand muss weg. An ihre Stelle montiert Ash eine Kettensäge. Und so, die abgesägte Schrotflinte in der Linken, die Rechte zum Mordwerkzeug umfunktioniert, wurde unser Held wider Willen zur Horrorkone.

Ich mag Ash wegen seiner gerupften Unbeugsamkeit. Weder von den Fährnissen des Schicksals noch von der eigenen Unfähigkeit lässt er sich einschüchtern; dem einmal betretenen Pfad folgt er bis zum Ende, mit oder ohne Hand, und hysterische Anfälle sowie Dämonenattacken bringen ihn höchstens kurzzeitig um die Contenance.

DANIEL ILLGER

Jugendbuchverlage seit einiger Zeit auf sehr darauf. Was heisst das nun aber für eine Geschichte? Dass die HeldInnen permanent in Kämpfe involviert sind? Nicht unbedingt. Im Gegensatz zum Action-Film, der davon lebt, dass auf der Leinwand so viel passiert und so schnell, dass das Auge nur müde hinterher hinken kann, arbeitet die Literatur mit Reduktion. Mit minimalen Mitteln deuten Texte an, was in einem Kampf passiert – der Rest geschieht im Kopf.

Gefährlich Erzählen

Das wichtigste beim literarischen Action-Modus ist das Erzähltempo. Am Beispiel eines ebenso actionreichen wie tief-sinnigen Jugendromans lässt sich zeigen, wie Texte die Vorstellungskraft der LeserInnen mobilisieren können: In Jonathan Maberrys «Lost Land»-Trilogie, deren erster Band seit letztem Jahr auf Deutsch vorliegt (siehe Buch&Maus 1/2013), gerät der junge Zombiejäger Benny Imura zwischen die Fronten. Denn die wahren Monster sind nicht die legendär langsam anrückenden Massen von Untoten, sondern die Menschen, die Zombies für grausige Spiele missbrauchen und erst noch Profit daraus schlagen. Maberry beschreibt jede Menge Actions-Szenen, und zwar ziemlich detailliert. Doch das Packende daran sind nicht die Momente, in denen die Knochen knacken. Es sind die Minuten davor, als Benny einen Plan macht, sich einen Angriff vorstellt und die Situation abwägt. Da sind wir als LeserInnen hellwach dabei, hochkonzentriert, das Herz beginnt schneller zu schlagen und wir sehen Benny in Aktion, lange bevor alles ganz anders kommt als geplant. Als sich der Junge an einen Wachtposten anschleichen will, von hinten, dreht sich der Mann genau im falschen Moment um und greift an. Was dann geschieht, beschreibt Maberry überdetailliert; aus einer Perspektive, die zu nah dran ist am Kampf, um einen Überblick zu erlauben. Das sorgt bei den LeserInnen für ein Gefühl von Überforderung und damit von Gefahr. An dieser Spannung zwischen dem Plan und den Ereignissen, die sich überstürzen, entzündet sich die Leselust.

LITERATUR

JONATHAN MABERRY

Lost Land

Aus dem Amerikanischen von Franca Fritz und Heinrich Koop. Stuttgart: Thienemann 2012.